

Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements

[NOTATIONS] Nomenclature 1P2H

dim. 3 mai 2009 21:49

NOMENCLATURE POUR LE 1P2H

Depuis quelques semaines déjà, j'ai ce projet en tête : écrire une nomenclature complète du 1p2h. Cette nomenclature n'a pas pour but de définir une norme absolue, mais de donner une base de départ à toute la recherche dans ce domaine, base qui sera amenée à évoluer au fur et à mesure des imperfections, imprécisions et incapacités qu'on lui découvrira.

Tout d'abord, il faut définir les catégories qui doivent être notées. Voici à mon sens les deux grands types de notations qu'il faudra adopter :

I) Les notations de position
II) Les notations de déplacement

Ensuite, voici les subdivisions les plus logiques de ces catégories :

I)a) Position des mains par rapport au sol et l'une par rapport à l'autre
I)b) Position du mod par rapport aux mains
II)a) Déplacement des mains l'une par rapport à l'autre
II)b) Déplacement du mod par rapport aux mains

I) NOTATIONS DE POSITIONS

a) Positions des mains par rapport au sol et l'une par rapport à l'autre.

Ce travail a déjà été effectué par KIRGO; je le reprend donc directement. Le principe est simple : on note la position relative des mains par rapport au sol avec les noms habituels (palm down, palm up et palm side, avec à la rigueur back side, c'est à dire "inverse palm side" en quelque sorte). On note la position des mains avec des signes intuitifs : // indique que les mains sont parrallèles avec même orientation, c'est à dire qu'elles se positionnent selon des droites parrallèles et qu'elles ont l'extrémité des doigts qui pointe dans la même direction, >< indique que les mains sont opposées (donc parrallèles avec extrémité des doigts pointant dans la direction opposée), -! indique qu'elles sont perpendiculaires, la main gauche venant se place perpendiculairement à la droite, et !- indique l'autre perpendicularité.
Exemple :
[PD >< PS] indique que la main gauche est située paume vers le bas, la main droite est positionnée tranche vers le bas, les deux mains sont disposées parrallèlement, leurs doigts pointant vers des sens opposés.
Cette notation permet de détailler un très grand nombre de positions relatives des mains. Elle n'est pas absolue

(par exemple, elle n'indique pas quelle main se trouve derrière l'autre) mais est suffisante pour décrire efficacement la position des mains durant l'execution d'un trick 1p2h, et elle a de plus l'avantage d'être extrèmement facile à assimiler.
Pour que ce soit plus visuellement parlant, voici quelques exemples de positions :

http://img79.imageshack.us/img79/6915/p ... tions1.jpg

http://img100.imageshack.us/img100/4900 ... tions4.jpg

http://img148.imageshack.us/img148/4348 ... tions2.jpg

http://img142.imageshack.us/img142/777/ ... tions3.jpg

Et voici deux vidéos qui illustre l'importance de cette notation :

http://www.youtube.com/watch?v=THfP9MmrQy0

http://www.youtube.com/watch?v=bZSh0yArHps

Les deux tricks présentés sont des fingerpass 1p2h (reverse, dans le premier cas), qui commencent dans les slots 34 des mains gauches et droites, et s'achèvent dans ces même slots. Pourtant, vous constatez que ces deux tricks sont très différents; la différence se situe au niveau de la position relative des mains. Dans un cas, il s'agit de [PS // PS], dans l'autre, il s'agit de [PS >< PS].

b) Position du mod par rapport aux mains.

Ici aussi, le travail a déjà été effectué. La notation de zombo, qui utilise le modifier ' semble très indiquée.
' est un modifier qui, placé après le nom d'une zone de la main, indique que cette zone est située sur la main non-dominante. (la droite si vous êtes gauchers, et inversement). L'avantage par rapport à une notation du type L pour left et R pour right est que lorsqu'on effectue un combo en se basant sur un break, on utilise non pas la main utilisée par le spinner (sauf si l'on souhaite vraiment l'imiter) mais la main qu'on a l'habitude d'utiliser.
Exemple : les deux fingerpass des vidéos précédentes partaient et finissaient dans les slots 34 des mains gauches et droites.
L'auteur des vidéos, KIRGO, est droitier. On note donc 34 le slot 34 de sa main droite, et 3'4' le slot 34 de sa main gauche.
Ainsi, le fingerpass étrange durant lequel les mains tournent autour du mod devient :
[PS // PS] fingerpass 343'4'-343'4'
Pour plus de détails sur cette notation, voir le topic de phlogistique "étendre la notation des fingerslots".
Par ailleurs, on peut s'interresser aux variations de slots, parties du doigt, position du mod par rapport au doigt, etc, mais ce n'est pas indispensable. Pour le moment, je cherche simplement à établir une notation de base (bon, jusqu"ici je n'ai fais que reprendre les travaux des autres, mais ne vous inquiétez pas, j'ai bossé aussi ^^)
Autre détail : Je propose une extension du fingerswitching. Ce concept décrit un changement de slot pour le mod, sans déplacement du mod. Eh bien, on peut noter simplement "fingerswitching 34-343'4'" l'action qui consiste, lorsque le mod se trouve en 34, à déplacer la main non dominante pour qu'elle vienne saisir le mod dans son slot 34 (noté 3'4').

On peut donc désormais noter n'importe quelle position d'un mod dans deux mains, et à peu près n'importe quelle position des mains tenant le mod. Reste maintenant à s'interresser à la partie plus appliquée : le notation des déplacements.

II) NOTATIONS DE DEPLACEMENTS

a) Déplacement des mains l'une par rapport à l'autre.

Nous y voilà. Une des grandes nouveautés du 1p2h par rapport au classique 1p1h, c'est les mouvements relatifs des

mains : ils influent beaucoup sur le combo, les mains peuvent non seulement se déplacer (souvenez vous de tout ces combos 1p2h effectués partiellement normalement, et partiellement avec les avants-bras croisés) mais aussi interagir entre elles. Là ou le 1p1h se limite à noter à la rigueur des mouvements de la main (notations recentes comme le morphing ou le snaking, ou plus vielles comme le magic reset),il faut pouvoir définir une notation pour les interaction entre les deux mains.
Le concept clé de cette notation est un concept qui existe déjà en 1p1h. Seulement, dans le cadre du 1p2h, la notation sera utilisée de manière totalement différente.
Il s'agit d'une extension du concept du fingercrossing.
En soit, si les mains bougent chacune de leur côté, il n'y a aucun problème de notation : on applique les notations usuelles du 1p1h à chaque main. Le problème intervient uniquement lorsque les mains se croisent.
Il faut donc introduire deux notation de mouvement, prenons basiquement "cross" et "uncross". Ils seront notés ainsi :
Cross AB/AC, AB et AC indiquant les parties de chaque main qui se croisent. Par exemple, croiser les index de chaque main serait noté "cross 1/1' " (Pour uncross, c'est pareil bien sûr).
De plus, pour faciliter les choses, nous pouvons étendre la notation de KIRGO en considérant qu'indiquer une position implique une indication du mouvement permettant d'arriver à cette position.
Exemple : [PU // PU] => [PU >< PU] indique que les mains ont bougée de façon à se retrouver opposées. Par ailleurs, cette notation peut aussi se préciser en fin de trick, entre parenthèse, par soucis de clarté.
Finalement, il faut aussi accepter l'accompagnement implicite : quand deux mains se meuvent, il est inutile de préciser que le stylo les suit. Pour cela, on pourra simplement noter le nombre de rotations effectuées par le mod lors d'un cross ou d'un uncross.

Je conçois que énoncé comme ça, ces notations peuvent paraitre obscures et assez inutiles. Je vais donc vous donner un exemple simple.
Voici un trick très connu, pratiqué par beaucoup sans avoir besoin de connaitre le ps, qui apparait dans plusieurs vidéos de ps (luffy, coulomb...) :

http://www.youtube.com/watch?gl=FR&hl=f ... re=related

On le trouve à 2mn20 sur cette solo de coulomb.
Analysons le trick :
Les deux mains sont en palm side, le mod est en T1 pour chaque main. Ensuite, l'interstice entre le pouce et l'index de la main droite vient croiser celui de l'autre main, le mouvement rotatif se poursuit, et en position finale, le mod est toujours en T1 pour chaque main, les mains étant desormais en palm down.
Breakdownons maintenant cet enchaînement :

"Thumbaround reverse fingerless T1-T1 ~ stall T1 => fingerswitching T1-T1T'1' => [PS // PS] cross T1/T'1' 0.25 => uncross T1/T'1' 0.25 (PD // PD)"

Notons que la précision finale de position est essentielle, sinon l'uncross pourrai être un simple retour à la position initiale.
En soit, ce n'est pas extrèment concis, mais c'est assez simple à comprendre si on prend le temps de se pencher dessus. On constate que le trick fait bien 0.5 rotations en tout.
De plus, le fingerswitching peut être omis et sous-entendu dans l'enchaînement (lorsqu'un trick s'achève en T1 et que le suivant commence en T1T'1', on se doute bien qu'il y a eu un fingerswitching entre les deux).

Cette notation est prévue pour permettre de décrire tout les cas d'interactions entre les mains, elle est assez simple à assimiler, peut être un peu moins à comprendre lors de la lecture. Cependant, dans les cas courants, cette notation servirait plus simplement à dire "cross A" avec A pour arm (ou "arm cross" pour faire simple et intuitif), afin d'indiquer que la personne croise les avants bras pendant le combo (cas très courant en 1p2h).

<u>b) Déplacement du mod par rapport aux mains</u>

Ah, nous arrivons enfin à la partie interressante, celle qui détaille de quelle manière breakdowner des tricks 1p2h. Pour cela, distinguons quatre catégories :

i- Tricks s'effectuant sur les deux mains à des moments différents
ii- Tricks s'effectuant sur les deux mains en même temps et représentant le même trick pour chaque main
iii- Tricks s'effectuant sur les deux mains en même temps et représentant un trick différent pour chaque main
iv- Tricks utilisant les deux mains dans leur execution

En fait, c'est assez simple.

i- Cette catégorie réunit tout les tricks qui vont commencer sur une main et passer sur l'autre main à un moment ou un autre (y finir à la rigueur), sans être pendant une durée conséquente sur les deux mains à la fois. Pour cete catégorie, une notation des slots est amplement suffisante.
Exemple : sonic 12-11'
Le sonic part de 12 et s'achève entre les index des deux mains. Le trick se déroule entièrement sur la main dominante et ne fait que finir à la jonction de ces mains.
Un autre exemple peut être les transferts 1p2h, dévelloppés par zombo, ou même tout simplement les aerials passant d'une main à l'autre.

ii- Cette catégorie réunit les tricks qu'on execute simultanément avec les deux mains. Par exemple, les fingerpass des vidéos du début : un fingerpass est effectué sur chaque main. On peut aussi réaliser des figure 8 1p2h de cette manière, le mod étant tenu par les deux mains à ses deux extrémités.
Pour cette notation, on donne seulement le nom du trick commun, avec les slots et à la rigueur les positions des mains.

iii- Cette catégorie est légèrement plus complexe, elle réunit les tricks durant lesquels le mod effectue simultanément un trick sur une main et un autre trick sur l'autre. C'est l'assisted spinning Concept.
Cette vidéo d'Eso en est un excellent exemple :

http://www.youtube.com/watch?v=BhLd29_NEWc

Pour le noter, autant faire au plus simple : on établit les breaks pour chaque main et on superpose, en essayant tant que possible de superposer des tricks executés simultanément (en rajoutant des espaces si nécessaire).
Exemple :
Dominante hand : trick 1 => trick 2 => trick 3 => trick 4
Non-dominante hand : trick 1 => trick 2 => trick 3
On peut séparer ces zones d'un combo en utilisant un bracket system, par exemple :
trick a => trick b => [AS] dominante hand : ... [/AS] => trick x => trick y ...
other hand : ...

iv- Cette catégorie est celle durant lequel le trick est effectué exactement comme un trick 1p1h, avec seulement l'intervention de doigts des deux mains et non d'une seule.
Pour noter ce trick, on note d'abord la position des mains, puis le nom du trick correspondant en 1p1h avec les slots 1p2h, puis à la rigueur la position finale.
Exemple : je reprend une vidéo qu'on m'avait demandé de breakdowner :

http://www.youtube.com/watch?v=4iV-goIL3YI

Vidéo de Tails.
Voici son breakdown :
[PU // PU] triangle pass T1T'

Vous noterez que les tricks des parties ii et iv sont notés exactement de la même manière; seulement, ils sont quand même différents, j'ai donc préféré les séparer.

Voilà donc ma proposition de notation pour le 1p2h, établie sur la base des travaux de plusieurs personnes. Je pense que le meilleur moyen d'en tester les failles est de tenter de faire des combos 1p2h complexes à breakdowner et de regarder comment cette notation s'en sort dans ces cas.

J'attend vos critiques et vos remarques, détaillées si possible.

Je vous aime tous, sauf un.



Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements



Re: Nomenclature 1P2H

lun. 4 mai 2009 23:17

Non, pas du tout ^^

3'4' indique que le stylo se trouve en 34 dans ta main non dominante (la gauche si tu es droitier, et inversement).

et donc, 343'4' indique que le mod se retrouve coincé entre 4 doigts, l'auriculaire et l'annulaire des mains droites et gauches.

Je vous aime tous, sauf un.



Phlogistique
Wikititeur



Re: Nomenclature 1P2H

lun. 4 mai 2009 23:41

Excellent.

Quelques trucs qui me chagrinent au niveau de la grammaire, mais faut que je bosse, je reposterais demain.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

KIRGO



Re: Nomenclature 1P2H

mer. 13 mai 2009 23:11

J'ai pris le temps de tout lire, faut juste que je revois un peu la catégorie avec les cross uncross j'ai pas bien saisi dès qu'il faut marquer des rotations je suis largué xD
Mais très joli rassemblement d'idées en tout cas, j'avais comme Zombo pensé à la notation ' pour la main non dominante mais je l'avais abandonné pour je ne sais plus quelle raison, elle me semblait moins précise que de noter L et R. Mais bon, il est vrai que pensons à nos amis gauchers, ils peuvent réaliser plus facilement les breakdowns sans avoir besoin de transposer =)

Pour les déplacements des mains en 1P2H il faut voir comment la notation peut être adaptée, pour ça faudrait se lancer dans le breakdown de certaines vidéos de pyralux où il croise et décroise les bras en faisant des wipers 1P2H =S

L'assisted penspinning faudrait trouver une notation un peu meilleure, le problème va être de ne pas la faire trop lourde et inintelligible.
Gey gey =)

Ah oui aussi pour ton II) b) i), c'est en fait pour ces catégories de tricks (transferts) que ma notation a été créée ^^' parce qu'un sonic 12-11' est différent selon la position des mains 🙂 mais sinon jolie généralisation, content de voir que ma tite notation a été reprise =P

